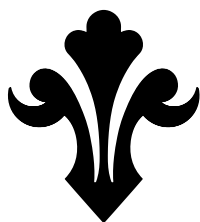
Семена неземных наслаждений



Подземельный синдром, 2019

Семена неземных наслаждений



Модуль для пяти персонажей 2-3 уровня, использующий правила ретроклонов и старых редакций D&D

Автор: Егор Redrick Рюмшин (https://vk.com/osr_syndrome)

Обложка и карта: Ransvind (https://vk.com/ransvind)

Дополнительные иллюстрации: Квадратный Квадрат

Плейтестеры: Сергей Померанцев, Дмитрий Герасимов, Ransvind, Руслан Лукашенко (Zmaj), Квадратный Квадрат

Отдельное спасибо ворнхеймской банде крокодилов!



2019 г.

Содержание

Предисловие..02
Что здесь происходит........................03
Пожиратель Структур........................04
Случайные столкновения.................05
План храма...06
Храм Иштар 07
Живое подземелье.............................16
Иштар и Бессмысленный бог..........17
Настройка модуля...............................18
Схематичный план храма................20

Предисловие

Любовь к чтению привили мне порнографические рассказы — по крайней мере, отчасти. В 90-е годы в Харькове подпольным способом печаталась масса порнографии, в том числе и небольшие журналы. Родители прятали эти журнальчики из рук вон плохо, а я был любопытен. Да и кто не был? Фотографий там было мало, и те, как правило, скучные и некачественные (и, разумеется, чёрно-белые), так что приходилось читать рассказы, которые и составляли большую часть содержания.

Благодаря одному из таких рассказов я и узнал впервые про богиню Иштар, практику храмовой проституции, ритуальные лишения девственности и прочее. Так что, можно сказать, с Иштар у меня особые отношения.

После подобного вступления это может показаться странным, но я не слишком одобряю использование сексуальной символики в ролевых модулях. По большей части в этом просто нет необходимости. Вагины и пенисы редко добавляют что-нибудь приключению, кроме сомнительных шуточек и общего чувства неловкости у участников. Не стану утверждать, что мой модуль чем-то отличается. Принимаясь писать приключение про культ секса и плодородия, я дал себе слово, что не стану сдерживаться. Откровенного порнотрэша, впрочем, всё равно не получилось. Самонадеянно отнесу это на счёт своего чувства меры.

И наконец, перефразируя Фрейда, «иногда дырка — это просто дырка». В этом модуле много отверстий, и далеко не каждое из них призвано символизировать влагалище.

Что здесь происходит

Иштар — богиня плодородия, жизни и плотской любви во всех её проявлениях — некогда вручила своим смертным последователям семя, способное дать ростки сада неземных наслаждений. Семени полагалось вызреть семьсот семьдесят семь и семь лет, прежде чем его можно будет посадить в землю. Жрецы в глубочайшей тайне хранили этот подарок. Шли годы. До заветного срока оставалось совсем немного, когда на храм с семенем напали фанатики Бессмысленного бога, у которых не было никаких причин для нападения.

Бессмысленные жрецы оставили следы своего пребывания по всему храму, но самое главное — заразили здание особым демоном, слугой Безмыслия и Антикаузальности, Пожирателем Структур. Медленно, комната за комнатой, демон поглощает храм.

Искателям приключений предстоит узнать судьбу священного семени, встретиться с собирателями тел — рабочими особями демона, поговорить с русалкой Сибенн — единственной жрицей Иштар, выжившей после нападения… ну, или просто разграбить храм. Как получится.

Пожиратель Структур

Худшее, что сделали Бессмысленные фанатики с храмом — заразили здание Пожирателем Структур. Пожиратель — нечто вроде вируса, способного поразить любую упорядоченную структуру: уравнение, музыкальную композицию... или, к примеру, здание. В результате распространения Пожирателя пострадавшая структура начинает нарушать законы природы.

В случае с храмом Пожиратель проявляет себя следующим образом.

Заражение

Пожиратель распространяется комната за комнатой — он похож на непроницаемую чёрную смолу, затягивающую стены, пол и потолок. Текущая площадь поражения отмечена чёрным на плане храма. Чтобы отмечать распространение Пожирателя, используйте штриховку карандашом (или аналогичную заливку в графическом редакторе).

Пища

Для того, чтобы продолжать расти, Пожирателю нужна пища, в качестве которой выступают трупы (или живые существа, раз уж на то пошло). Чтобы собирать трупы, демон выращивает автономных особей-собирателей. Подобные особи отыскивают подходящую пищу, в случае необходимости умерщвляют её, затем тащат в воронку. Воронка — пасть Пожирателя; подобно чёрной дыре, она поглощает практически всё. См. область 34 на плане храма.

Правила

За каждое оставленное в храме тело заштрихуйте одну комнату и все ведущие к ней коридоры. Считайте, что любой труп, оказавшийся вне поля зрения героев хотя бы на один ход, уносят собиратели. Останки кариатид не годятся демону в пищу — он поглощает только органику. Тела самих собирателей тоже можно не учитывать.

Область заражения лучше расширять сначала вниз, потом направо (относительно плана). Как только Пожиратель заполнит храм целиком, здание оживёт и начнёт терроризировать округу. См. раздел «Живое подземелье».

Особи-собиратели

Чудовища в рост человека. Похожи на прямоходящих мух с приспособленными для убийства и собирания тел лапами. Летать не умеют, передвигаются полупрыжками, помогая себе крыльями.

Всех собирателей в храме истребить невозможно: в случае необходимости демон всегда выращивает в инкубаторе новых.

Собиратели тел

HD 2d8	**Скорость**: средняя
AC 16 (3)	**AL** C
Atk лапа 1d6	**XP** 20

Скажу прямо: угроза того, что Пожиратель действительно превратит весь храм в живое подземелье, ничтожно мала. Для этого он должен сожрать 36 трупов, что представляется маловероятным. Демон служит другим целям: во-первых, он представляет собой тайну для игроков (что это за чёрная дрянь? Как она растёт? Что она делает?), а во-вторых — заставляет пересмотреть рутинную тактику зачистки подземелий, вынуждая заботиться о том, чтобы не оставлять за собой тел. Конечно, для этого игроки сначала должны догадаться, что трупы исчезают не просто так. Но, конечно, вы можете это изменить. Подробнее — в разделе «Настройка модуля». Другой важный момент — в приключение не заложен готовый способ избавиться от Пожирателя. Ни один из персонажей ведущего не знает, как его изгнать. Однако если ваши игроки придумают интересный план, который действительно может сработать — почему бы и нет.

Случайные столкновения

Как читать характеристики
Я постарался сделать блоки характеристик достаточно универсальными, чтобы их можно было использовать в любых ретроклонах. В качестве основы используется B\X D&D. Аббревиатуры вроде HD, AL, XP, hp и параметр Atk вопросов вызвать не должны. Armor Class (AC) указан в двух вариантах — восходящий и (нисходящий). Параметр «Скорость» обозначает, насколько монстр проворен по сравнению с обычным искателем приключений — «средняя» означает, что чудовище передвигается с той же скоростью, что и персонаж без нагрузки, «низкая» — медленнее, «высокая» — быстрее.

Совершайте проверку на случайное столкновение каждый второй ход. Столкновение происходит при результате 1 на d6. Все существа из таблицы, за исключением Сибенн, враждебны и не способны на переговоры.

Таблица встреч (D4)

1	1d4 собирателей тел
2	1d2 кариатид. Всего в храме бродят только две кариатиды; остальные уцелевшие ждут в области 22. Как только обе кариатиды будут уничтожены, заменяйте результат случайной встречи на предыдущую строчку.
3	1d6 терновых стражей
4	Русалка Сибенн (см. комнату 29)

Собиратели тел

HD 2d8
AC 16 (3)
Atk лапа 1d6
Скорость: средняя
AL C
XP 20

Отродья Пожирателя Структур, собирающие тела ему в пищу. Не слишком умные, жадные, не владеют речью. По сути — просто автономные придатки демона.

Кариатиды

HD 3d8
AC 16 (3)
Atk 2 удара 1d8
Скорость: низкая
AL N
XP 50

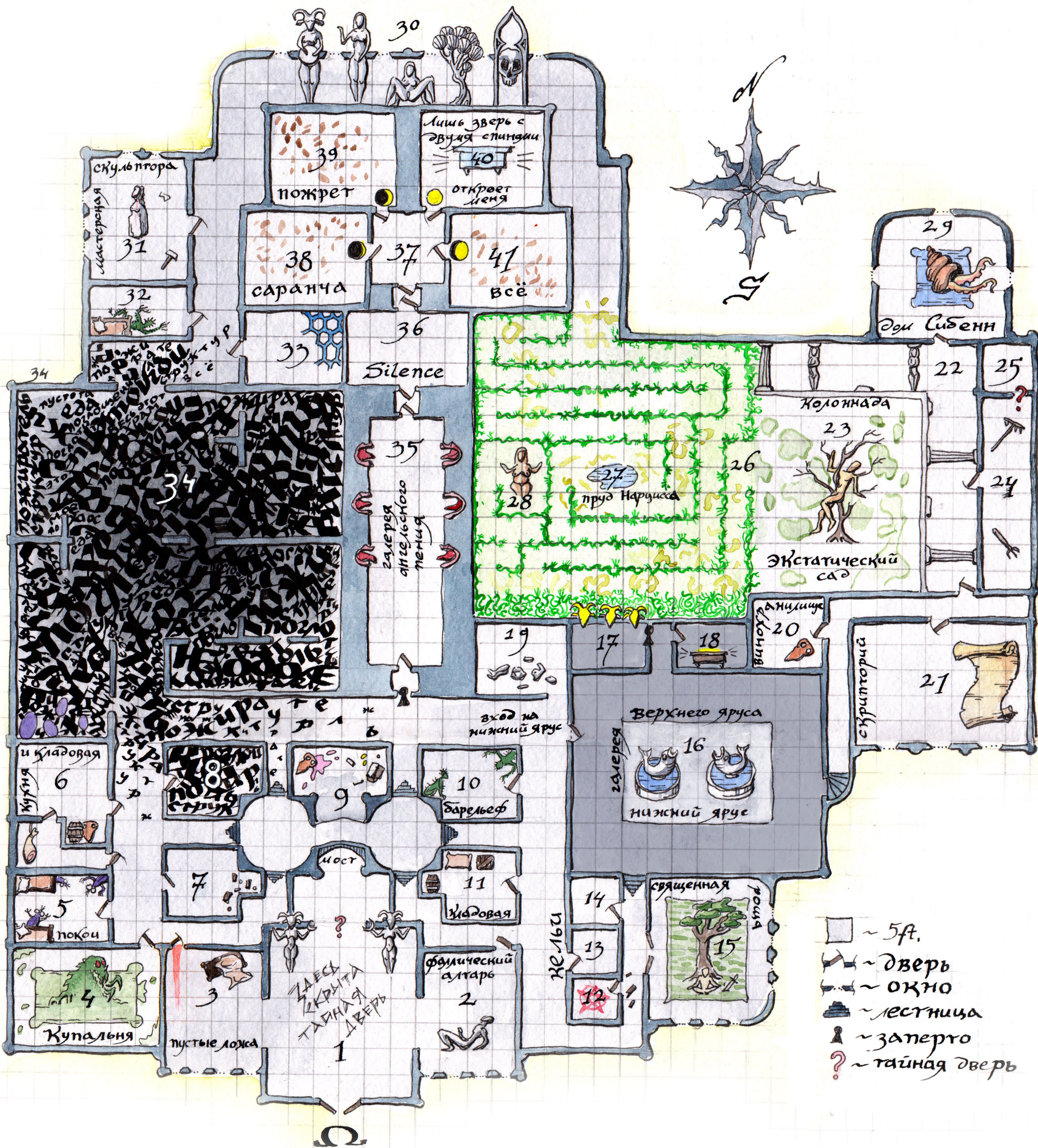
Живые статуи, служившие колоннами храма и сошедшие со своих постаментов, чтобы сразиться с налётчиками.

Терновые стражи

HD 1d8+2
AC 14 (5)
Atk лоза (10', урон 1d6 + кровотечение)
Скорость: высокая (способны передвигаться по стенам и потолку)
AL N
XP 15

Кровотечение: из-за необыкновенной остроты шипов удар тернового стража всегда вызывает кровотечение — жертва теряет 1 hp каждый раунд, пока не пройдёт спасбросок.

Дети храмового сада. Терновые стражи похожи на людей, сплетённых из лоз и веток терновника. Они очень проворные и обладают звериной хитростью, хотя человеческого разума лишены. Передвигаются на всех четырёх; шипы на их теле сверхъестественно острые, и благодаря этому терновые стражи способны легко ползать по стенам и потолку. Их обычная тактика — атаковать с расстояния (они способны выбросить лозу на расстояние до 10') и после отступить за пределы досягаемости, используя преимущество в скорости и доступные укрытия.


30
Лишь зверь с двумя спинами
40
пожрет
откроет меня
39
38
саранча
37
41
всё
скульптора
мастерская
31
32
33
36
Silence
35
галерея ангельского пения
34
29
дом Сибенн
22
25
колоннада
23
24
экстатический сад
26
27
пруд Нарцисса
28
19
17
18
винохранилище
20
скрипторий
21
вход на нижний ярус
верхнего яруса
галерея
16
нижний ярус
и кладовая
кухня
6
9
10
барельеф
7
мост
11
кладовая
5
покои
14
13
12
кельи
священная роща
15
4
купальня
3
пустые ложа
здесь скрыта тайная дверь
фаллический алтарь
2
1
~ 5ft.
~ дверь
~ окно
~ лестница
~ заперто
~ тайная дверь

Храм Иштар

Общие черты

Здание храма состоит из гранитных и мраморных блоков и плит. Потолки очень высокие — до 30 футов. На плане отмечены только крупные окна — высокие и узкие, забранные коваными решётками. Кроме них, во всех внешних помещениях есть мелкие окна, высокие и узкие — не пролезть. В коридорах и комнатах встречаются держатели для факелов, но все источники света давно погасли. Двери — из прочного дуба.

1 – Парадный зал. У северной стены от пола до потолка возвышаются две одинаковых статуи полногрудой женщины с прекрасным обнажённым телом и козлиной головой. На стене между статуями углём написано «Здесь скрыта тайная дверь». На каменных постаментах посередине зала стоят четыре давно погасших жаровни.

Присмотревшись, легко заметить, что обеим статуям можно сунуть руку между ног. Просунув руку в лоно левой статуи, можно нащупать ручку, открывающую потайную дверь. В лоне правой статуи — едкая обжигающая слизь, наносящая 1d4 урона.

2 — Фаллический алтарь. Высокие узкие окна бросают косые лучи света на каменный алтарь посередине комнаты. Алтарь вырезан в виде лежащего мужчины с торчащим каменным фаллосом. Любая девушка, лишившаяся девства посредством алтаря, получает благословение Иштар: становится здоровее (+2 hp, +1 к спасброскам от ядов и болезней), привлекательнее (+2 Charisma) и значительно фертильнее.

3 — Пустые ложа из камня. Сброшенное меховое одеяло. Длинный след крови к двери, как будто здесь тащили чьё-то тело.

4 — Купальня. Заполняющий практически всё помещение бассейн полон грязной зеленоватой воды с тиной и ряской. В воде скрывается болотное чудовище. Оно будет выжидать, пока герои не войдут в комнату, потом резко выскочит из бассейна в попытке застать их врасплох.

Монстр настолько силён и велик, что если его туша достанется Пожирателю Структур, она будет считаться за три трупа.

Болотное чудовище (Shambling Mound)

HD 7	**Скорость**: низкая
AC 18 (1)	**AL** N
Atk 2 удара 2d8	**XP** 1400

Особое: регенерация от молний, половина урона от огня и мороза, застаёт врасплох на 1-3 в подходящей среде.

Массивное создание из тины и гниющих водорослей, обладающее отдалённо человекоподобными очертаниями.

Болотная тварь — очень опасный противник, способный играючи перебить весь отряд. Однако сражаться с ним совершенно не обязательно. Чудовище не стережёт ничего важного. Намного выгоднее просто его обойти.

5 — Покои. Среди пары кроватей, стола с кувшином и перевёрнутого таза для умывания копошатся три особи-собирателя.

Собиратели тел

HD 2d8	**Скорость**: средняя
AC 16 (3)	**AL** C
Atk лапа 1d6	**XP** 20

6 — Кухня с кладовой. В массивном котле застыла холодная каша. Золотой кубок с инкрустацией (200 gp) используется весьма прозаическим способом — для хранения орехов. Среди пыльных бутылей на полке можно найти зелье исцеления лёгких ран.

7 — Пусто. Кроме слоя пыли да вороха тряпок в углу здесь ничего нет.

8 — Комнату практически целиком поглотил Пожиратель Структур. Стены, пол и потолок затянуты чёрной субстанцией, похожей на смолу.

9 — Тайник. Форма помещения похожа на песочные часы. Посередине, в узкой части, над потолком проходит открытый мост, соединяющий западную и восточную части храма. В северной части комнаты в луже засохшего вина валяются разбитые кувшины, треснувшая амфора, разгромленные сундуки

и разбросанные сокровища — 2d100 gp, ожерелье (250 gp), парные серебряные браслеты (по 50 gp за каждый). На стенке одного из разбитых сундуков видна неестественно ровная дыра.

Переносная дыра

Легонько потянув за край, дыру можно перемещать и перетягивать с одной поверхности на другую. Её диаметр — около ладони. Осторожно растягивая, можно увеличить дыру примерно до двух футов.

Дыра всегда сквозная и способна ложиться на любую твёрдую поверхность. Она представляет собой не столько физический объект, сколько воплощение самой концепции дыры. Постарайтесь именно так о ней и думать.

Это очень полезный предмет, и не стоит слишком ограничивать игроков в его применении. Однако помните, что дыра может быть опасна. Не рекомендуется перетаскивать её на живые тела.

Перетаскивание дыры на поверхность почвы с хорошей вероятностью открывает проход в какую-нибудь подземную безвоздушную полость, очень глубокую, и устремившийся внутрь резкий поток воздуха может утащить с собой стоящих поблизости.

10 — Барельеф. На потолке комнаты ждут жертву два терновых стража. Барельеф на стене изображает склонившегося над прудом юношу. Из пруда к нему тянет руки его собственное отражение — только с чертами девушки. Подпись под барельефом гласит: *«Проливший соки тела в пруд Нарцисса Приобретёт единство в отражении»*.

Терновые стражи

HD 1d8+2

AC 14 (5)

Atk лоза (10’, урон 1d6 + кровотечение)

Скорость: высокая (способны передвигаться по стенам и потолку)

AL N

XP 15

Кровотечение: из-за необыкновенной остроты шипов удар тернового стража всегда вызывает кровотечение — жертва теряет 1 hp каждый раунд, пока не пройдёт спасбросок.

11 — Кладовая. Бочка с солёной рыбой, пустые мешки, свечи, факелы, хворост, разный хлам. Хорошо порывшись, можно отыскать ключ в Галерею ангельского пения (35).

12 – Келья с пентаграммой. Обломки кровати вывалены за дверь, и почти весь пол занимает правильная пентаграмма с отрубленными головами козлов на вершинах лучей — богохульная насмешка над ритуалами Иштар. Каждая козлиная голова увенчана свечой.

Для завершения ритуала призыва достаточно зажечь свечи. В этом случае в центре пентаграммы возникнет чёрная воронка пустоты, и бестелесный голос в головах героев потребует «Жертву! Принесите мне жертву!»

Если немедленно скормить воронке чьё-нибудь тело (живое или мёртвое — неважно), комната превращается в аналог области 34, становясь новым Пожирателем Структур. Как только храм целиком окажется поглощён обоими Пожирателями, он по-прежнему оживёт — только в этом случае живое подземелье будет обладать странным «раздвоением личности».

Но если жертва не будет принесена — демон проклянёт одного из присутствующих, после чего исчезнет.

13, 14 — Кельи. Крохотные кельи. Ничего интересного.

D6	Проклятие
1	Персонаж всегда поворачивает налево. Чтобы повернуть направо, ему необходимо успешно пройти спасбросок.
2	С шансом в 50% половой акт с участием персонажа будет заканчиваться смертью одного из партнёров.
3	С шансом в 50% заклинания и чары, наложенные на персонажа, будут приводить к противоположному эффекту. То же касается и выпитых зелий.
4	Персонаж перестаёт получать опыт за добытые сокровища (при этом опыт по-прежнему делится на всех), и вместо этого получает уровень всякий раз, когда умирает персонаж другого игрока, если уровень погибшего был равен или превосходил уровень проклятого.
5	Персонаж перестаёт восстанавливать hp обычным способом. Ни отдых, ни заклинания, ни зелья не могут восстановить его здоровье. Вместо этого герой восстанавливает здоровье (до максимума) всякий раз, когда тратит золото — неважно, на что.
6	Когда персонаж врёт, у него начинает расти нос.

15 — Священная роща. Весь центр помещения заполнен землёй. На этой земле растёт Изначальный дуб — первое дерево в мире. Сквозь окна в высоком куполе наверху льётся солнечный или лунный свет. Под дубом, на ковре из трав, сидит жрец-убийца с мечом. Он убил предыдущего жреца и занял его место. Теперь он ждёт следующего.

Текущий страж дуба — один из фанатиков Бессмысленного бога, напавших на храм. Закон священной рощи не имеет над ним силы, и тем не менее он решил подчиниться ему из своих бессмысленных соображений. Жрец-убийца не враждебен, но общение с ним может оказаться непростой задачей. Используйте для разговора следующую таблицу:

Бросайте d10 всякий раз, когда диалог будет сворачивать в новое русло.

Хотя сам страж обладает защитой антиказуальности своего бога, почти наверняка это не касается героев. Тот, кто убьёт стража рощи, будет вынужден стать новым жрецом-убийцей Изначального дуба. Рядом с деревом он перестанет испытывать нужду во сне, воде и пище, получит бонусы +2 к спасброскам и атаке и будет восстанавливать hp по одному в 10 минут. Однако покинув помещение, он лишится всех этих преимуществ и будет *терять* 1 hp раз в десять минут.

D10	Реакция жреца-убийцы
1-2	Честно и ничего не скрывая ответит на любой вопрос.
3-4	Будет *каждый раз* отвечать вопросом на вопрос.
5-6	Будет читать мантру: «У меня нет мыслей, мои слова ничего не значат. У меня нет мыслей, я просто повторяю звуки».
7-8	Будет загадывать абсурдные загадки и ждать на них бессмысленных ответов («Чем пахнет пустота?», «Как можно покорить вершину бесконечно высокой горы?», «Что есть отсутствие бытия?», «Что видит слепой, слышит глухой и говорит немой?» и т.д.)
9	Набросится с кулаками.
10	Совершит самоубийство.

Жрец-убийца, фанатик Бессмысленного

HD 2d8+2
AC 12 (7)
Atk Неопределённый меч +-1, +-1d8 урона (см. ниже)
Скорость: средняя
AL C
XP 35

Неопределённый меч +-1. Меч истинного адепта Бессмысленности, отрицающий связь между ударом и получением ран. Когда ваша игра происходит в чётное число месяца, меч действует как +1. В нечётное — как -1. При этом, когда проверка атаки после добавления всех модификаторов получается чётной, меч наносит урон; в противном случае — меч исцеляет такое же количество урона, какое должен был нанести.

Неопределённый меч

Я специально написал для этого оружия правила, которые не требуют совершать лишние броски или сверяться с таблицей, замедляя тем самым игру. Обратите внимание, что игроки не должны понять принцип их действия. Даже если игроки используют заклинание идентификации волшебных свойств — просто скажите, что меч действует абсолютно хаотично. Если игроки всё-таки вычислят закономерность — поменяйте её. С точки зрения игровой реальности меч не подчиняется никаким «правилам» и обладает неопределённым действием — принцип его работы непознаваем, потому что принципа нет.

Убийство жреца — фактически, действие невыгодное. Убивший жреца сам вынужден стать стражем дуба, а значит, теряет возможность участвовать в приключениях за пределами храма.
Это может показаться нечестным. Но, во-первых, существует способ узнать об этом заранее (отрывок из скриптория 21), а во-вторых — персонажи уязвимы не только для физического урона, но и для непреодолимых обстоятельств. Это прямое следствие отсутствия «сюжетной брони» в играх старой школы.
Если персонаж одного из игроков всё-таки убьёт жреца, рекомендую поступить следующим образом. Для дальнейшей кампании игрок создаёт нового персонажа, но контроль над старым (прикованным к дубу) сохраняет. Зачем это нужно? Во-первых, новый жрец-убийца легко может участвовать в приключениях внутри храма — для этого его незримая цепь достаточно длинна. Во-вторых, в ходе событий храм может превратиться в ожившее подземелье и даже начать расширяться (см. раздел «Живое подземелье») — и в таком случае жрец-убийца, заточённый внутри, оказывается чертовски интересным персонажем для игры.

16 — Зал с фонтанами. Помещение с двумя ярусами.

Западный вход ведёт на нижний ярус, где стоят два неработающих фонтана.

Верхний ярус — галерея, охватывающая зал по периметру и ограждённая балюстрадой. На галерею выходят южный и восточный вход в помещение. На втором ярусе также расположен коридор, ведущий с галереи к комнатам 17 и 18.

17 — Сокровищница А. Дверь заперта, ключ — у русалки Сибенн в помещении 29. Здесь стоит единственный небольшой сундучок с 150 gp и мешочком с десятком волшебных изумрудов (будучи брошен в подходящую почву, изумруд за несколько мгновений прорастает раскидистым дубом. На дубе растут 1d20+5 жёлудей. Каждый жёлудь восстанавливает 1 hp). На стенах торчат шесть козлиных голов, отлитых из золота (500 gp за каждую).

18 — Сокровищница Б. Дверь приоткрыта. На ней белой краской на экзотическом языке выведено:

«Пахнут ли монеты, если они сделаны из нечистот?»

Внутри несколько сундуков с откинутыми крышками, доверху заполненных сокровищами. Ослепительно сверкают монеты, золотые цепи, драгоценные камни и прочие богатства. Любая из этих вещей, стоит лишь взять её в руки, протекает вонючей жижей сквозь пальцы, надолго оставляя на коже резкий омерзительный запах.

19 — Обломки. Пол усеян кусками разбитой каменной статуи-кариатиды.

20 — Винохранилище. Здесь стоят массивные амфоры — часть пустует, но девять штук запечатаны и хранят в себе вино. К сожалению, это ещё одна дурная шутка адептов Безмыслия. Вино обладает безупречным букетом и кажется очень дорогим, но сколько не пей — от него только трезвеешь. (Если персонажи продадут вино, их могут ждать неприятности и репутация обманщиков).

21 — Скрипторий. Полки вдоль стен, заваленные табличками и свитками. Пара столов с инструментами переписчика. Среди свитков интерес представляют следующие:

- История семени сада неземных наслаждений.
- Неизвестный отрывок: «*В священной роще росло дерево, и вокруг него весь день до глубокой ночи крадущейся походкой ходила мрачная фигура человека. Он держал в руке обнаженный меч и внимательно оглядывался вокруг, как будто в любой момент ожидал нападения врага. Это был убийца-жрец, а тот, кого он дожидался, должен был рано или поздно тоже убить его и занять его место. Таков был закон святилища. Претендент на место жреца мог добиться его только одним способом — убив своего предшественника, и удерживал он эту должность до тех пор, пока его не убивал более сильный и ловкий конкурент*».

Кроме того, здесь же лежат несколько магических свитков. Часть из них подправлена служителями Бессмысленного бога — при прочтении активируется

случайный магический эффект.

Это подходящее место, чтобы подкинуть игрокам пару новых заклинаний. Я не стал называть конкретные, чтобы не привязываться к какой-то конкретной системе.

22 — Колоннада. Из восьми колонн три отсутствуют, две из оставшихся — кариатиды.

Кариатиды

HD 3d8	**Скорость**: низкая
AC 16 (3)	**AL** N
Atk 2 удара 1d8	**XP** 50

23 — Экстатический сад. Сад заполнен проросшими сквозь людей деревьями. Люди живы, пускают слюну и подёргиваются в экстазе — растущие через них веточки посылают импульсы боли и наслаждения по нервным окончаниям. Разум жертв необратимо повреждён, и даже если удастся каким-то образом их освободить, скорее всего, освобождённый в бешенстве набросится на своих «спасителей».

Каждого, кто попытается пройти через сад без защиты Иштар, корни деревьев постараются опутать и пустить росток (спасбросок).

24 — Садовые принадлежности. Стол заставлен горшками и мисками с семенами. Интерес представляет миска с 7 волшебными семечками терновых стражей (если бросить в землю, за 1 раунд из семечка вырастают 1d4 терновых стража и, как правило, атакуют ближайшее враждебное создание. Если не проявлять агрессии, новорожденные стражи будут вести себя спокойно).

25 — Тайная кладовая. Три бочонка с зелёной пометкой (сильнейшее удобрение), один — с алой (сильнейший афродизиак).

26 — Лабиринт из живой изгороди. «Стены» из кустарника очень высоки и действительно в каком-то смысле живые — ветви будут препятствовать любым попыткам прорубиться и проломиться сквозь себя, хватая и обездвиживая нарушителей.

27 – Пруд Нарцисса. Отражение в пруду обладает другим полом (мужчина видит своё женское отражение, женщина — своё мужское). Если пожертвовать пруду несколько капель любой из своих телесных жидкостей, двойник-перевёртыш облечётся плотью и выйдет из воды. Идеальный любовник — ты сам.

Двойник обладает теми же характеристиками, что и персонаж, и в целом действует как его точная копия. При этом двойник испытывает сильнейшее влечение и страсть к оригиналу и будет ожидать (даже требовать) взаимности. Последствия отказа, скорее всего, будут печальны.

Если зараза Пожирателя Структур дойдёт до лабиринта, пруд Нарцисса сохранит свои свойства неизменными... почти. Двойники, которых пруд станет рождать после заражения, будут испорчены. Испорченный двойник будет воспринимать агрессию, презрение и насилие как проявление любви и заботы, расцветая и наливаясь жизнью и страстью. Настоящая любовь и внимание будут для него губительны — двойник начнёт хиреть, будет несчастным и угнетённым.

28 — Статуя кормилицы. Ещё одно изваяние женщины с выдающимся бюстом. Из сосков статуи медленно сочится густая и вязкая смола, мгновенно липнущая к коже. (Хорошая защита от ангельского хора в галерее 35).

29 — Дом Сибенн. Большой глубокий бассейн с чистой прозрачной водой. На дне - огромная ракушка, дом русалки Сибенн — ослепительно красивой женщины, из бедёр которой растут два гибких толстых щупальца.

Сибенн — единственная уцелевшая после нападения фанатиков Бессмысленного бога. Она давно покинула бы храм, но сначала должна узнать о судьбе священного семени.

Сибенн

HD 6d6	**Скорость**: средняя
AC 10 (9)	**AL** N
Atk удар щупальцем (10', 1d4, сбивает с ног в случае неудачного спасброска)	**XP** 125

Песня сирены: те, кто слышат волшебную песню Сибенн, должны пройти спасбросок, иначе попадут под её чары. Поддавшиеся чарам будут испытывать неутолимую жажду быть с русалкой и выполнять любые её капризы. Этот эффект длится 1 час.

Заклинания: Сибенн — жрец 6-го уровня и обладает всеми соответствующими способностями и количеством заклинаний.

Рекомендуемый набор: 1-й круг: исцеление лёгких ран, обнаружение зла, очистить пищу и воду. 2-й круг: благословение, удержание гуманоида, тишина. 3-й круг: излечение болезней, молитва.

Сама Сибенн никогда не была за Галереей ангельского пения и не видела семя, поскольку не обладает должной степенью посвящения. Она постарается заручиться помощью персонажей (в случае необходимости используя свою чарующую песню). Сибенн легко передвигается по суше и может стать могущественным союзником. Кроме того, Сибенн не раз бывала в галерее 30 и легко может разгадать загадку в комнате 37.

Внутри её дома-раковины хранятся сокровища: 2 рубина (100 gp each), жемчужное ожерелье (1000 gp), подвеска Иштар, зеркало русалки.

Подвеска Иштар: Служит защитой от охранных систем храма, успокаивает кариатид и терновых стражей при результате в 1-3 на d6.

Зеркало русалки: если его перевернуть, с него медленно, а потом всё быстрее начинает капать вода.

Сибенн может стать очень сильным союзником и избавить персонажей от необходимости решать загадку в комнате 37. Ничего страшного, если это произойдёт. Помните о том, что жрица против любого грабежа и осквернения храма, и постарайтесь, чтобы её отношения с героями были намного сложнее безоговорочного сотрудничества. Сибенн почти наверняка постарается использовать свою песню, чтобы манипулировать героями. Они нужны ей только для того, чтобы таскать каштаны из огня — добыть священное семя.



30 — Галерея лунного цикла. Здесь стоят пять скульптур.

1. Козлоголовая женщина держит диск луны под грудью. Подпись на постаменте «Лунный цикл и женский цикл есть одно».
2. Девушка зажимает ладошками промежность. Подпись «Новолуние есть очищение».
3. Девушка сидит, опираясь на руки и раскинув ноги, раскрывая своё лоно. Подпись «Полнолуние есть созревание».
4. Пышное древо. Подпись «Лишь одни врата позволят саду созреть.»
5. Узкие высокие врата, между створками которых зажат скалящийся череп. Подпись «Ложные врата несут смерть».

31 — Мастерская скульптора. Гипс, молоток и зубило, прочие инструменты. На полу лежит незаконченная скульптура, сброшенная с верстака: мраморный блок, из которого рецез скульптора только-только начал выхватывать чувственное женское лицо с приоткрытыми губами. На губах скульптуры засохла пятнами кровь.

32 — Скромное жилище. Под кроватью затаился терновый страж.

Терновые стражи

HD 1d8+2	**Скорость**: высокая (способны передвигаться по стенам и потолку)
AC 14 (5)	**AL** N
Atk лоза (10’, урон 1d6 + кровотечение)	**XP** 15

Кровотечение: из-за необыкновенной остроты шипов удар тернового стража всегда вызывает кровотечение — жертва теряет 1 hp каждый раунд, пока не пройдёт спасбросок.

33 — Хрустальные пчёлы. В комнате хранится хрустальный улей, изготовленный с невероятным мастерством и в мельчайших деталях — включая пчёл.

Пчёл можно оживить с помощью удобрения и афродизиака из тайника 25 или воды из пруда Нарцисса. Храм — не самое подходящее место для живых хрустальных пчёл, но улей можно устроить где-то под открытым небом. Тогда в окрестностях всегда будет безопасно — пчёлы будут убивать любых чудовищ и крупных хищников, а также приносить золотой нектар (1d10 gp в неделю).

34 — Пожиратель Структур. Вся эта область поражена демоном, и он уже начал изменять её очертания, убирая старые стены. В центре получившегося зала расположена всепоглощающая чёрная воронка диаметром несколько ярдов, ведущая в ничто — пасть самого демона. Собиратели тел сбрасывают в воронку свою добычу. Здесь всегда присутствуют 1d8 собирателей. В юго-восточном краю области расположен инкубатор, где в полупрозрачных больших яйцах зреют новые особи-собиратели.

Собиратели тел

HD 2d8	**Скорость**: средняя
AC 16 (3)	**AL** C
Atk лапа 1d6	**XP** 20

35 — Галерея ангельского пения. По бокам узкого и длинного помещения в небольших альковах стоят медные статуи прекрасных андрогинов с приоткрытыми в пении ртами — по три статуи с каждой стороны.

Статуи полые: внутри каждой растёт колония грибов-крикунов (Shrieker). Как только живое существо проходит треть галереи, грибы чувствуют его присутствие и начинают громко вопить. Конструкция статуй и превосходная акустика помещения тысячекратно усиливают этот вопль. Крик наносит 2d6 урона каждые десять секунд (вдвое меньше прошедшим спасбросок) и заставляет оглохнуть на 1d6 ходов (спасбросок — аналогично).

Есть много способов защититься от вопля — к примеру, заклинание тишины или смола из сосков статуи 28. Сойдёт также воск. Не ограничивайте игроков каким-то единственным решением.

36 — Обитель наслаждения тишиной. В помещении действует постоянный аналог заклинания Silence. Стены украшены босхианской мозаикой, изображающей обещанный Сад неземных наслаждений.

37 — Комната испытания. Четыре медных двери с изображением фаз луны (слева направо: новолуние 38, первая четверть 39, полнолуние 40 и третья четверть 41). Настоящая дверь — полнолуние (см. подсказку в галерее лунного цикла 30). За остальными дверями расположены порталы в измерение бесконечной саранчи. Если их открыть, из дверного проёма бешеным напором хлынет поток хищной саранчи, пожирающей всё на своём пути. Находящиеся в комнате получают 3d8 урона каждые 10 секунд. Через две минуты саранчу затягивает обратно в портал и дверь сама собой захлопывается.

В настоящее помещение с ларцом (40) ведёт только дверь полнолуния.

38, 39, 41 — Порталы в измерение саранчи. Всё пространство этих комнат представляет собой один большой портал. Стены помещений содержат в себе прожилки свинца и серебра, что предотвращает телепортацию и создание волшебных проходов в стенах внутрь и наружу. Это не касается материалов пола и потолка.

40 — Хранилище семени. Посередине комнаты стоит большой хрустальный ковчег, заполненный изнутри молочным сиянием. На стенках ковчега выгравирована надпись «Лишь зверь с двумя спинами откроет меня». Увидеть, есть ли внутри семя, не открывая ковчег, не получится. Он действительно откроется лишь после того, как на его крышке займутся любовью мужчина и женщина (в данном случае речь идёт в том числе и о продолжении рода, так что однополые пары не подходят). После этого можно будет забрать семя.

Что произойдёт, если священное семя поглотит Пожиратель?

Следует понимать, что это маловероятно — даже если Пожиратель заразит храм целиком и превратит его в живое подземелье, ковчег останется невредим и заперт. Но если кто-то откроет ковчег, а потом бросит семя в воронку — или семя каким-то образом достанется собирателю трупов...

Итогом подобного события станет немедленное зарождение Антисада на месте храма. Антисад начнёт порождать бесчисленные когорты латексных фей, желающих лишь одного — смертоносного совокупления с самцами любых видов. Феи будут собирать семя, подобно нектару, и с каждой новой порцией Антисад будет расти, а причинно-следственные связи между влечением, любовью, сексом, зачатием, беременностью и родами на этом плане бытия — истончаться.

Это приведёт к возникновению следующих случайных эффектов:

-Сексуальное влечение к одному партнёру можно будет удовлетворить лишь с другим (не обязательно того же пола и вида);

-Непорочное зачатие окажется в порядке вещей;

-Любовь и секс перестанут быть как-то связаны, секс и удовольствие — тоже;

-Мужчины смогут забеременеть и выносить плод (опять-таки, не обязательно в результате секса);

-Плод, который выносил один человек, будет рождаться у другого (касается и других разумных видов).

Живое подземелье

Что произойдёт, если Пожиратель Структур всё-таки захватит храм?

Здание станет частью демона. В каком-то смысле — живым. Оно будет действовать, как живое подземелье — сможет перемещаться по земле и под землёй, и присоединять к себе новые структуры того же типа, т.е. здания, пожирая их и приделывая к себе новые комнаты и целые уровни.

Как это работает? Оживший храм передвигается со скоростью 1 миля\сутки. Демону больше не требуются трупы, чтобы пожирать новые здания — он просто присоединяет их к себе в течение одного-двух ходов после того, как соприкоснётся с ними одной из своих стен. Здания могут присоединиться к одной из внешних комнат (в таком случае, в ней появляется проход в новую область), а могут стать отдельным ярусом живого подземелья. Где именно располагать спуск на другой ярус — решать вам; я рекомендую комнаты 19, 33 или 36. Это может стать неплохим началом для мегаподземелья.

При этом Пожиратель Структур не заражает обитателей или содержимое комнат. Таким образом, в ожившем храме по-прежнему будут бродить терновые стражи, а семя по-прежнему будет храниться в своём хрустальном ковчеге. Пожиратель Структур может перестраивать стены, заращивать проходы или создавать новые, но пользуется этим редко.

Хотите устроить по-настоящему необычное приключение? Спустите живое подземелье на какой-нибудь небольшой городок. Вам потребуется план городка и здания, которые Пожиратель захочет к себе присоединить. И, конечно, герои, которые окажутся втянуты в этот кризис. Ночь живых подземелий!

Иштар и Бессмысленный бог

Иштар — богиня жизни, плодородия и плотской любви во всех её проявлениях; часто изображается в виде полногрудой женщины с козлиной головой. Культ Иштар пользуется немалой популярностью из-за традиций храмовой проституции, великолепного вина, которым славятся его виноградники, готовности жрецов исцелять болезни, помогать с урожаем и давать уроки сложного дела любви.

Последователи Иштар считают любовное блаженство и сексуальный экстаз высшей формой награды, которую может заслужить смертный. Они ждут воплощения своих представлений о рае земном — сада неземных наслаждений, который однажды будет простираться на весь мир.

Немногим известно, что у богини Иштар есть другие, менее привлекательные аспекты и воплощения. Существуют мелкие тайные секты, которые поклоняются другим проявлениям жизни: слизням, вирусам, бактериям. Сектанты вынашивают совсем другие грёзы — о превращении всего мира в шар сплошной биомассы, о слиянии экстаза и боли воедино, об ультимативном наслаждении смертью.

Бессмысленный бог (он же Безмыслящий, Антикаузальный, Великое Может Быть, Крадущая Неопределённость, Убийца Сути и множество других титулов, которыми награждают БТ его невежественные) М отрицает А

причинно-следственные связи. Причины У и

и последствия — лишь губительная иллюзия,

разум — аберрация и первородный грех, который Д

смертные должны искупить. Прекрати

твои действия будут лишены причин. ТВОИ

Удут ЛИШЕНЫ логикИ твоя ЖИзнь бУДет

лишЕНА постоянства

Пос длоа ледователи Бессмысленного стар вы ают ся разучиться кккне думать и действуют без всяких прИЧИн или разумных обоснований, подавляя даже базовые инстинкты и потребыедккк ...отэ ... ЛёЧоРп Н Г ыт СССАФ ИЛСЕы ! пелидф (ТЯЛК) орп ЫТ енппп зззззззззззззззззззззззззз

Настройка модуля

«Семена неземных наслаждений» — модульное приключение. Это означает, что его можно встроить в вашу кампанию и в ваш игровой мир. На всякий случай — несколько советов, как это сделать.

Подумайте о том, где расположен храм Иштар. В укрытой от посторонних глаз горной долине? Посреди шумного города? Рядом с пасторальной деревенькой? В сердце дремучего леса?

Окружающая местность будет иметь значение, когда ваши герои только приблизятся к храму. Не забывайте о том, что парадный вход — не единственный способ проникнуть внутрь. На карте отмечены крупные окна — они забраны плотными решётками, которые можно выломать при наличии соответствующих инструментов или просочиться внутрь при наличии соответствующей магии. Кроме того, в храм можно попасть через внутренний двор — над экстатическим садом (23) и лабиринтом из живой изгороди (26) нет крыши.

В кампании важен способ, которым игроки и их персонажи получат наводку на храм. Конечно же, это могут быть просто слухи о храме Иштар в горах, где хранится нечто важное. Если рядом стоит деревенька, то местные наверняка отправляют туда своих девушек и юношей для прохождения обрядов совершеннолетия — и знают, что с храмом случилось что-то неладное. Другой вариант — поместить храм на одну из улиц шумного города.Горожане точно знают, что случилось что-то плохое, и боятся заходить внутрь. В конце концов, один из обитателей храма мог спастись после нападения — он и будет умолять героев о помощи. Главное — показать игрокам: «приключение — в ту сторону».

Кроме того, в «Семенах» присутствует несколько переменных, настройка которых может серьёзно повлиять на ваш игровой опыт.

◇ **Чудовища**. Монстры в храме достаточно сильны для отряда 2-3 уровня. Многих не получится одолеть в прямой схватке. Но сражаться с чудовищами совсем не обязательно: они не стерегут ни одной важной комнаты (кроме, разве что, колоннады 22), а встречи с бродячими тварями можно избежать. В то же время убийство не приносит особой выгоды, скорее, даже наоборот — оставшиеся в результате трупы скорее всего утащат собиратели, чтобы скормить Пожирателю Структур. Я предпочитаю именно такой стиль игры. Если вас это не устраивает, можно понизить HD чудовищ на уровень. Этого должно быть достаточно, чтобы бои по-прежнему оставались опасными, но побеждать было значительно легче.

◇ **Количество комнат, захваченных Пожирателем** — ещё одна важная переменная. По умолчанию Пожиратель занимает небольшую область, и скорее всего, герои смогут пройти подземелье, избежав полного заражения храма, даже если не разберутся, в чём состоит суть заразы.

Чтобы сделать превращение храма в живое подземелье настоящей угрозой, стоит отдать пожирателю всю западную часть храма, парадные залы и комплекс комнат с 7-й по 11-ю. Содержимое комнат, напоминаю, останется прежним.

Другой вариант — увеличить количество комнат, которое поглощает демон за одно сожранное тело, до пяти.

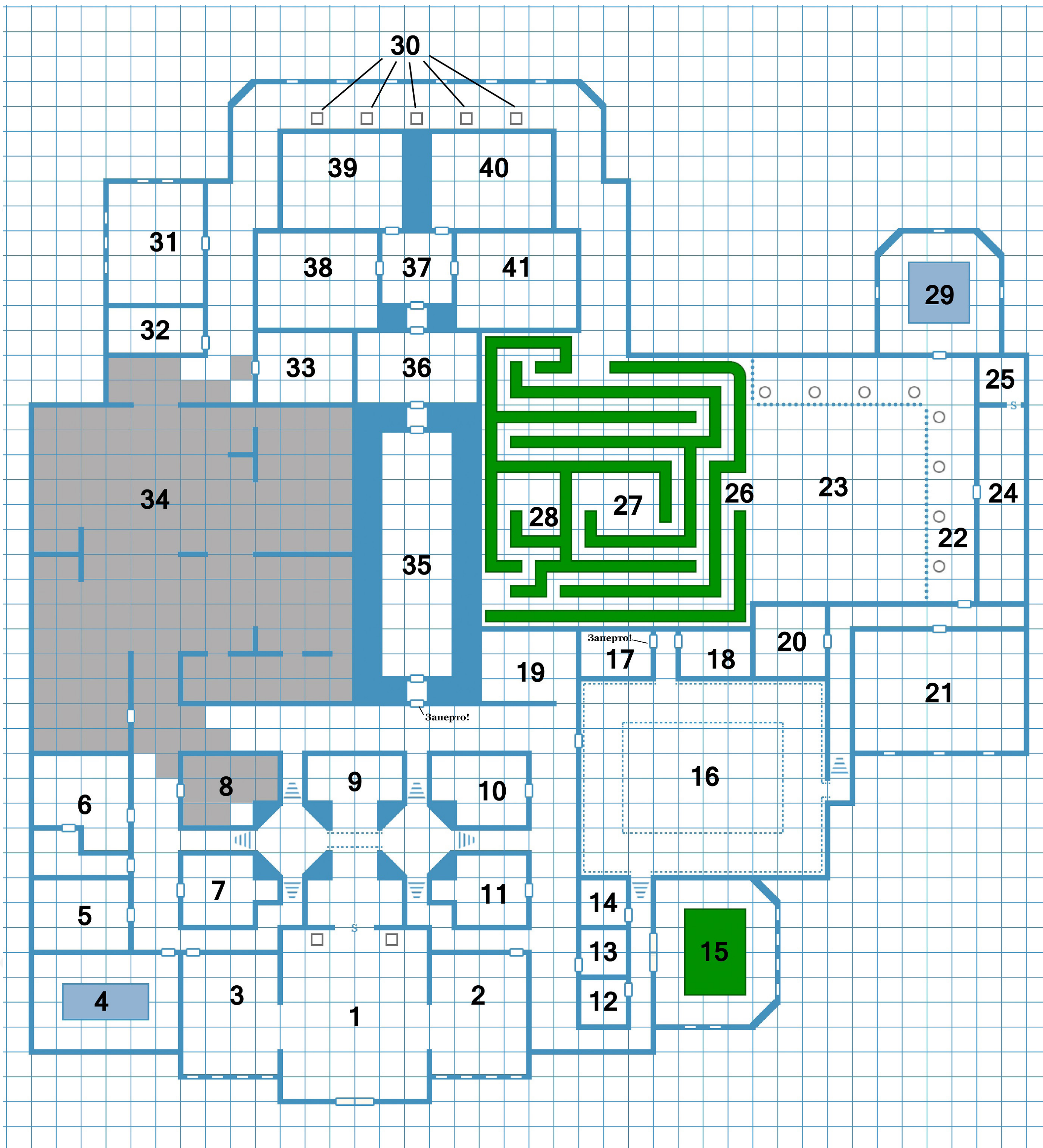
И по-настоящему суровым решением будет совместить оба варианта — увеличить заражённую площадь и скорость заражения. Однако в таком случае игроки могут даже не успеть разобраться в происходящем, прежде чем весь храм окажется во власти Пожирателя!

◇ В храме есть только два **персонажа, с которыми можно поговорить** — это жрец-убийца, последователь Бессмысленного из комнаты 15, и русалка Сибенн (комната 29, можно встретить случайно). Одному из них или обоим можно поменять пол. Зачем? Дело в том, что хрустальный ковчег с семенем может открыть только «Зверь с двумя спинами» — иначе говоря, два человека (или не совсем человека...), занимающихся любовью. Причём необходима разнополая пара. Так что смотрите на состав своего отряда —

героям может потребоваться подходящий партнёр. Другой способ получить такого партнёра — пруд Нарцисса (27).

◇ **На месте ли семя сада неземных наслаждений**, или его похитили? Оба варианта ведут к интересным последствиям. Герои могут забрать семя себе и сделать с ним что-нибудь любопытное, а могут по просьбе Сибенн или по собственной инициативе отправиться в погоню за похитителями. Если вы не знаете, как будет лучше — просто бросьте кубик, когда герои откроют ковчег. Так даже интереснее.

◇ Последнее, на что стоит обратить внимание — вопрос, **что произойдёт, когда Пожиратель поглотит храм полностью**. Я дал ответ выше, но здесь тоже возможны варианты. Храм схлопнется; храм телепортирует в измерение Хаоса; храм станет Дворцом Извращений… Решайте сами.



Делать пометки или штриховку на прекрасном иллюстрированном плане со стр. 5 лично у меня рука бы не поднялась. Поэтому на всякий случай я решил добавить схематичную карту, которой пользовался сам.

